MANUEL DU DIGITALISEUR COULEUR Vidi-AMIGA 12

Par ROMBO Productions Ltd
Copyright 1993

Introduction

Le Vidi-AMIGA 12 est un digitaliseur vidéo complet et compact, à utiliser avec les ordinateurs Amiga suivants : A500 (+), A600, A1200, A2000, A3000, A4000.
Il peut être utilisé pour produire des images dans différents modes de résolutions graphiques.

Contenu du package

Vous devriez trouver:

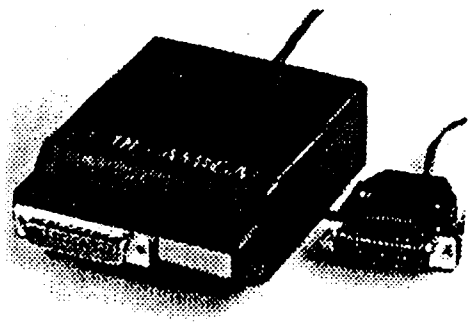
un digitaliseur Vidi-AMIGA 12,
un logiciel,
un manuel en Anglais,
un cable vidéo CINCH-CINCH

Si un de ces articles vous manque, contactez votre revendeur.

Uniquement pour les utilisateurs de Vidi-Amiga & Vidi-RGB

Lisez ces instructions, mais ignorez les parties 2 & 3 de **Configurer le Vidi-AMIGA 12**. Connectez vos interfaces normalement, quand le programme est chargé clickez sur le **Grab Prefs...** et sélectionnez le bouton **Vidi-RGB**. Cela fera fonctionner le logiciel avec votre matériel.

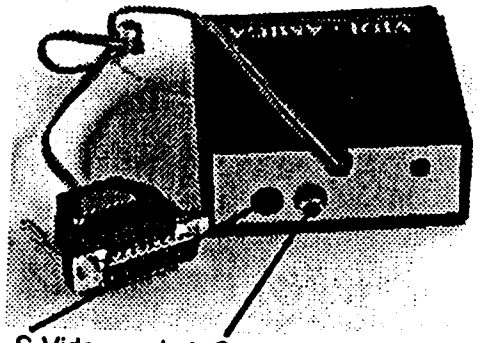
Le boitier Vidi-AMIGA 12.



Sur la face avant du boitier, vous pouvez voir un connecteur 25 broches mâle. Il se connecte sur le port parallèle de l'Amiga (si vous possédez un Amiga 2000, 3000, ou 4000, il vous faudra un cable rallonge).

A l'arrière du boitier, vous pouvez voir les deux différents types de connecteurs vidéo.

Vous pouvez voir aussi le cable lecteur de disquettes qui sert à alimenter le Vidi-AMIGA 12.



S-Video socket. Composite Video socket.

Configurer le Vidi-AMIGA 12

Suivez ces instructions attentivement.

1. Tout d'abord, prenez la disquette et faites-en une copie (consultez votre manuel d'utilisation Amiga pour en connaître les détails).
Une fois cela fait, n'utilisez que la copie et placez l'original dans un endroit sûr.
Note: la copie doit avoir le même nom que l'original.

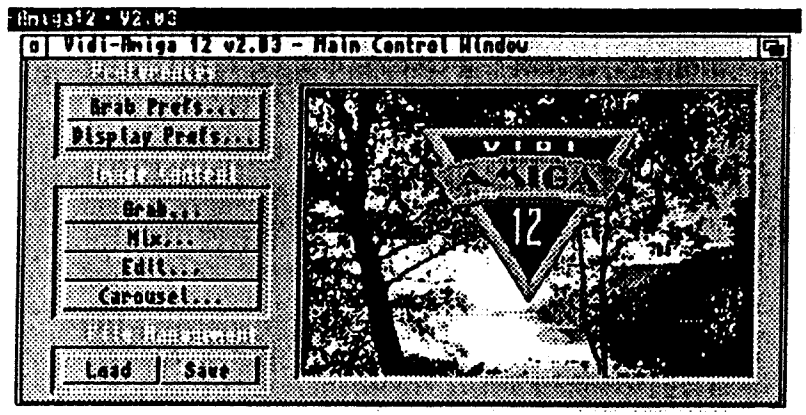
2. Eteignez l'Amiga et connectez le Vidi-AMIGA 12 sur le port parallèle situé à l'arrière de l'Amiga. Si vous possédez un Amiga 2000, 3000, ou 4000 vous devrez employer une "rallonge port parallèle" à connecter entre le Vidi-AMIGA 12 et le port parallèle de l'Amiga.

3. Le cable connecté au Vidi-AMIGA 12 doit être enfiché sur le connecteur lecteur de disquettes situé à l'arrière de l'Amiga (si vous utilisez un lecteur de disquettes externe disposant d'un connecteur "pass-through", vous devez le brancher dessus).

4.a SANS DISQUE DUR: allumez votre Amiga, inserez la disquette dans le lecteur DF0: et le programme Vidi-AMIGA 12 se lancera.

4.b AVEC DISQUE DUR : Avant de pouvoir lancer le programme, vous devrez utilisez la procédure d'installation qui se nomme, sur la disquette, INSTALL (si vous utilisez le Workbench 1.3, lancez INSTALLWB1.3 à la place).

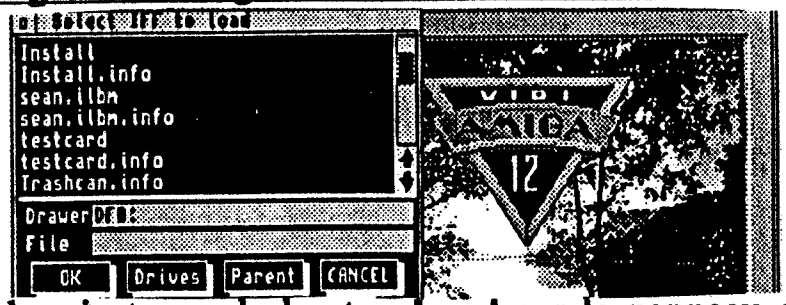
5. Vous devriez à ce stade voir le panneau de contrôle principal affiché à la page 4 du manuel Anglais.



TUTORIAL

Cette partie du manuel couvre les points les plus importants du boitier Vidi-AMIGA 12 et de son logiciel.

Charger une image avec Vidi-AMIGA 12



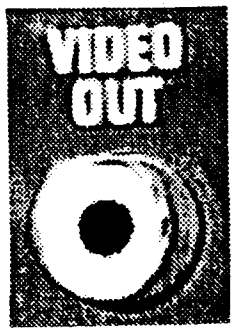
Clickez juste sur le bouton **Load** sur le panneau de contrôle principal et la fenêtre de chargement apparaîtra.

Clickez sur le bouton **Drives**, clickez sur DF0: et le fichier **Sean.ILBM** apparaîtra dans la fenêtre de chargement (vous devrez peut-être pour le voir faire défiler les noms en clickant sur la flèche du bas). Double-clickez sur ce fichier. Le message **Loading IFF** apparaîtra et peut de temps après, **Converting to RGB**.

Quand les messages disparaissent, clickez sur le logo Vidi-AMIGA 12 pour voir l'image que vous avez chargée.
Utilisez cette procédure pour charger une image et la voir.

Choisir la source vidéo

Observez la sortie vidéo de votre appareil et connectez la dans l'entrée vidéo correspondante du Vidi-AMIGA 12.
Il y a, sur le marché, principalement 3 types de sorties vidéo.

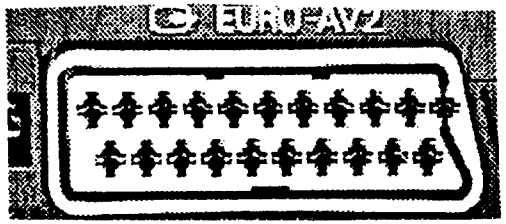


Le premier, qui est le plus répandu, est le connecteur composite.

Celui-ci est souvent nommé **Composite Video Out** ou **Video Out**.

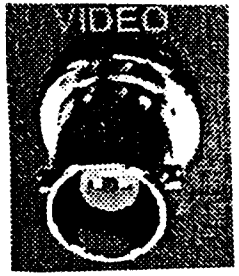
Pour ce type de connecteur, un cable Cinch/Cinch est livré avec le Vidi-AMIGA 12.

Le second type de connecteur est la prise **Péritel**, visible sur cette photo. ->



La plupart des revendeurs d'appareils vidéo peut vous fournir un cable **Péritel/Composite** (aussi nommé **Cinch**).

Le dernier type de sortie vidéo mais aussi le plus rare est le connecteur **BNC**. Il vous suffira, dans ce cas, de vous procurer un adaptateur **BNC/Composite** que vous pourrez utiliser avec le cable livré.

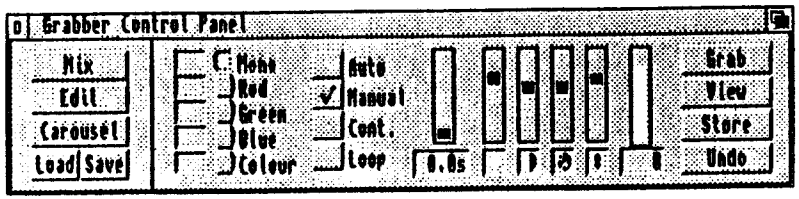


Les possesseurs d'appareils S-VHS ou HI8 bénéficieront d'une qualité d'affichage supérieure et devront se fournir le cable **Y-C/Y-C** auprès de leur revendeur vidéo habituel.

ATTENTION : LES SORTIES VIDEO NOMMEES **RF OUT** OU **ANT OUT** NE DOIVENT PAS ETRE UTILISEES AVEC LE VIDI-AMIGA 12, CES SORTIES N'ETANT PAS COMPATIBLES.

Si vous voulez digitaliser un image provenant d'une caméra, la meilleur façon est de positionner la caméra directement sur l'objet et d'y orienter un éclairage puissant d'un angle de 45°. Ceci évitera de voir la lumière se réfléchir dans la caméra.

Digitaliser votre première image couleur



Depuis le panneau de contrôle principal du Vidi-AMIGA 12, cliquez sur le bouton **GRAB**.
Le panneau de contrôle principal sera remplacé par un panneau de contrôle de digitalisation **(Grabber Control Panel)** situé au bas de l'écran, et au dessus apparaîtra une image vidéo noire et blanc en mouvement.
Si vous voyez le message **"No video signal found"** c'est que votre matériel vidéo n'est pas connecté correctement ou qu'il n'est pas en marche !
Vous pouvez corriger le contraste, la luminosité de l'image en ajustant les ascenceurs du panneau de contrôle de digitalisation.

Une fois que l'image affichée vous satisfait, cliquez sur le bouton **GRAB** et une fenêtre **Mixing Frames** apparaîtra. Après quelques instants, une image plein écran sera affichée. Pour retourner au panneau de contrôle de digitalisation, cliquez sur l'image couleur avec le bouton de gauche de la souris.

Vous remarquerez qu'un signe blanc est apparu à côté du bouton couleur, ce qui indique qu'une image couleur est mémorisée. Pour voir de nouveau l'image, cliquez sur le bouton **VIEW**.
Pour retourner au panneau, cliquez sur l'image de nouveau avec le bouton gauche de la souris.

Pour obtenir la meilleur qualité de digitalisation, l'image doit être figée pendant au moins une seconde lors de l'utilisation du bouton **GRAB**.

Note: certains matériels vidéo peuvent avoir une pause instable. Dans ce cas la digitalisation s'en trouvera altérée. Pour une pause parfaitement stable, les matériels disposant de "gels d'images" seront l'idéal.

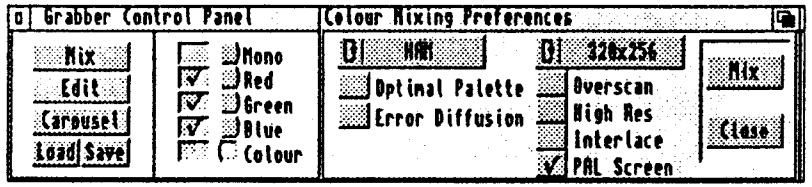
Après avoir observé votre image, vous pourrez corriger sa teneur en couleur avec le troisième ascenceur en partant de la gauche. Vous devrez cliquer plusieurs fois sur le bouton **GRAB** et réajuster la couleur jusqu'à ce que l'image vous satisfasse.
Chaque image digitalisée écrasera la précédente en mémoire.

Pour transférer l'image dans la partie **CAROUSEL** du programme il faut cliquer sur **STORE** et vous noterez que le signe blanc placé à coté du rouge, vert, et bleu disparaîtra.
Ceci indiquera qu'il n'y a plus d'image couleur à visualiser du panneau de contrôle de digitalisation.

Mélanger votre image couleur

Lorsque vous digitalisez une image avec le Vidi-AMIGA 12, il prend trois images (une rouge, une verte, et une bleue) et les place temporairement dans un buffer. Vous pouvez le constater lorsque vous voyez le signe blanc en face de l'icône rouge, vert, et bleue dans le panneau de contrôle de digitalisation.
Le Vidi-AMIGA 12 a besoin de ces trois images pour les regrouper en une seule.

Cliquer sur le bouton **MIX,** situé sur la gauche du panneau de contrôle de digitalisation, ouvrira le panneau de mélange de couleurs **(Colour Mixing Preferences)** et vous permettra de sélectionner différents modes de résolutions graphiques.

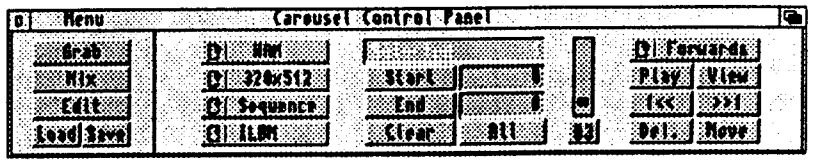


Vous devriez voir que le HAM a été sélectionné et que la résolution graphique est de 320x256.
Cliquez plusieurs fois sur le bouton HAM jusqu'à ce que **16 colours** apparaisse et cliquez sur le bouton **Error Diffusion** pour améliorer la qualité de mélange des images RGB. Puis cliquez sur le bouton **MIX** et le message **Mixing Frames** apparaîtra. Après quelques instants, la nouvelle image sera prête.
Pour voir le résultat, cliquez sur le bouton **VIEW** sur le panneau de contrôle de digitalisation.

Vous pouvez essayer différents modes graphiques mais sachez qu'ils ne fonctionnent pas tous forcément sur votre Amiga et vous risquez d'obtenir le message **Image Display Mode is not Available on this Amiga** qui signifie que la résolution séléctionnée est trop forte pour votre Amiga. Pour en savoir plus à ce sujet, reportez-vous à la page 20.

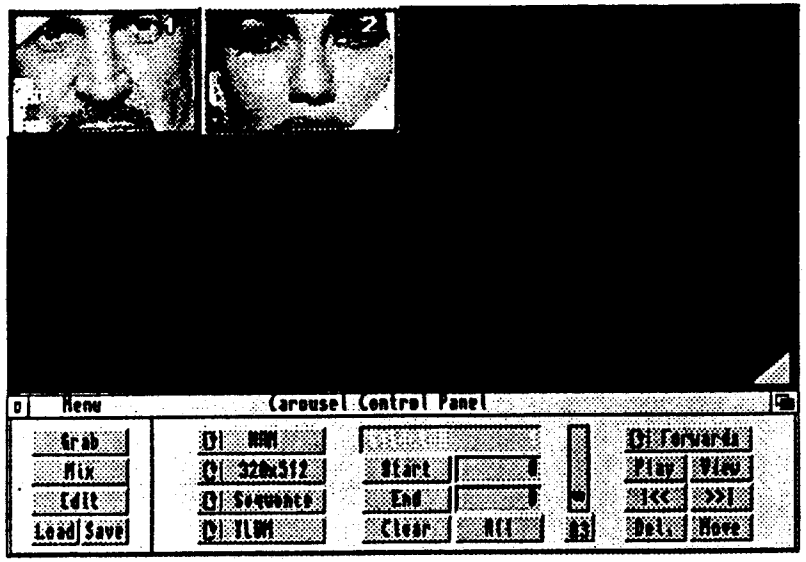
Utiliser le Carousel

Depuis le panneau de contrôle principal, cliquez sur le bouton **Carousel** et le panneau de contrôle carousel **(Carousel Control Panel)** apparaîtra.



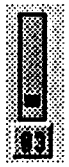
Le **Carousel** permet d'afficher les images digitalisées de différentes façons. Vous pouvez les faire jouer en avant ou en arrière comme de simples animations.

Depuis le carousel, vous pouvez aussi selectionner une image pour y appliquer des modifications.



L'image Sean.ILBM, une fois chargée, sera affichée en haut de l'écran au format 1/8 et si vous cliquez sur **Load** et chargez l'image Vogue.ILBM depuis le disque, après être retourné au carousel, vous verrez les deux images en haut de l'écran. Cliquez sur l'image "Sean" et vous verrez un contour rouge apparaître autour de l'image. Ceci indique que l'image "Sean" est sélectionnée. Cliquez sur l'image "Vogue" et les deux images auront maintenant ce contour rouge, puis cliquez sur le bouton **Play**.

Vous verrez les deux images s'animer.



Un clique sur l'écran avec le bouton de gauche de la souris arrêtera l'animation. Cliquez sur l'ascenceur d'animation jusqu'à ce que le nombre 25 apparaisse en dessous, puis cliquez sur **Play** de nouveau. Vous verrez la même animation mais plus rapide cette fois.

Editer l'image

Depuis le **Carousel**, selectionnez l'image de Sean e cliquez sur le bouton **Edit**.
L'image de Sean apparaîtra en pleine taille avec l panneau, en bas de l'écran, du contrôle de traitemen d'image **(Image Processing Control Panel)**. C panneau permet la modification et l'amélioratio d'une image ou d'une séquence d'images.

Par exemple, cliquer sur le bouton **Negative** (vous noterez qu'il apparaît pressé) et cliquez sur le bouton **Edit** placé sur le côté droit. Le pointeur deviendra une montre et après quelques instants l'image apparaîtra en négatif. L'image de Sean stockée dans le **Carousel** est maintenant convertie en négatif.

En utilisant correctement ceci, si vous avez un négatif couleur, convertissez le en noir et blanc puis en négatif. Ainsi il deviendra normal !

Comme avec les autres panneaux de contrôle, le panneau de traitement d'image recouvre l'image. Un clique sur l'image fera disparaître le panneau. Un nouveau clique le fera réapparaître.

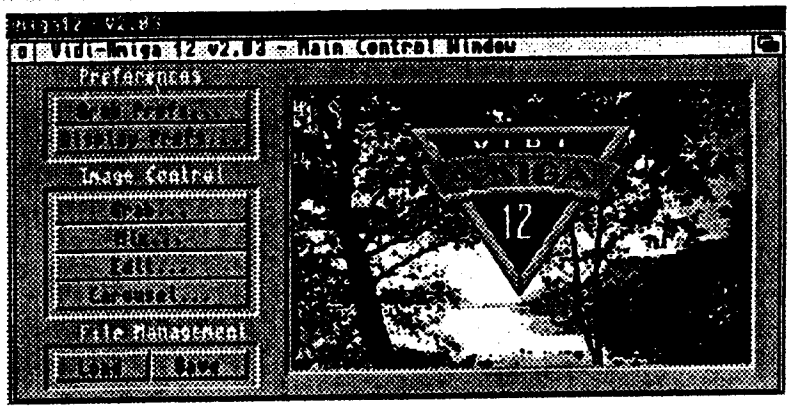
Sauver l'image

Une fois que l'image digitalisée et/ou éditée vous plait, vous pouvez la sauvegarder sur disque.
Seules les images sélectionnées sur le **Carousel** pourront être sauvegardées. Depuis le **Carousel**, sélectionnez les images que vous voulez sauvegarder puis cliquez sur le bouton **Save**. La fenêtre de sauvegarde (**Save IFF-ILBM Window**) s'ouvrira et vous pourrez sélectionner un lecteur (DF0, DF1, etc...).
Vous devez entrer un nom pour la ou les images dans la case fichier (**File**). Le logiciel Vidi-AMIGA 12 ajoutera automatiquement le préfixe .ILBM (ou .ANIM si plus d'une image ont été sélectionnées) au nom du fichier si vous ne l'avez pas fait.
Avant de cliquer sur le bouton **OK**, assurez-vous que la protection de la disquette soit descendue.
Le logiciel Vidi-AMIGA 12 ne vous permettra pas la sauvegarde si vous n'avez pas suffisamment de place sur la disquette (voir page 38 pour plus de détails).

Référence

Cette partie du manuel décrit en détail les fonctions du logiciel Vidi-AMIGA 12.

Panneau de contrôle principal (Main Control Window)



Cette fenêtre affiche les sections principales du logiciel Vidi-AMIGA 12.

Grab Prefs...
Ouvre la fenêtre de préférences de digitalisation (**Grab Preferences Window**).

Display Prefs...
Ouvre la fenêtre de préférences d'affichage (**Display Preferences Window**).

Grab...
Ouvre le panneau de contrôle de digitalisation (**Grabber Control Panel**).

Mix...
Ouvre le panneau de contrôle "mélangeur" (**Mixer Control Panel**).

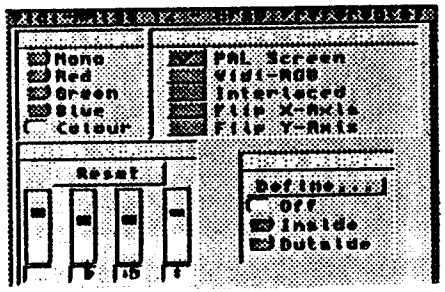
Edit...
Ouvre le panneau de traitement d'image (**Image Processing Panel**).

Carousel...
Ouvre le panneau Carousel (**Carousel Panel**).

Load...
Ouvre la fenêtre de chargement (**Load Window**).

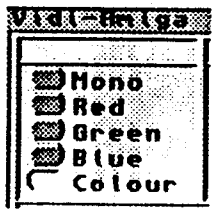
Save...
Ouvre la fenêtre de sauvegarde (**Save Window**).

Préférences de digitalisation



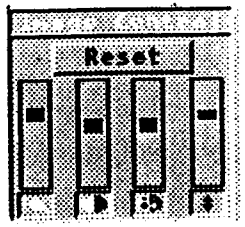
Cette fenêtre est utilisée pour contrôler les réglages de digitalisation.

Type de digitalisation



Vous pouvez choisir le type Monochrome, Rouge, Vert, Bleu, ou Pleines Couleurs.

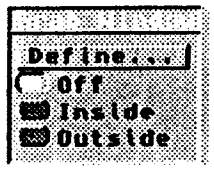
Contrôle d'image



Contrôle du blanc, noir, couleur, saturation, et position verticale.

Reset
Ce bouton remettra en place les valeurs par défaut.

La fenêtre de digitalisation



Elle vous permet de définir une fenêtre dans laquelle apparaîtra l'image digitalisée.

Define

Cette option permet de définir la surface dans laquelle la digitalisation doit se faire. Pour ce faire, on trace à l'écran avec le bouton gauche de la souris un cadre.

Inside

La digitalisation apparaîtra dans le cadre défini.

Outside
Seule la surface en dehors du cadre sera occupée par la digitalisation.

Off
Désactive l'utilisation du cadre : la digitalisation se fera donc normalement, en plein écran.

Contrôle de l'interface (Hardware Control)

Cette section vous permet de définir différentes options du Vidi-AMIGA 12.

PAL Screen
Si sélectionnée, cette option configure le Vidi en PAL. Sinon, il se commute en NTSC.

Vidi-RGB
Cette option doit être normallement sélectionnée sauf si vous utilisez le Vidi-Amiga et le Vidi RGB.

Interlaced
Entrelace la digitalisation.

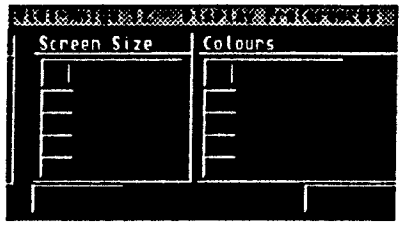
Flip X-Axis
Inverse l'image digitalisée dans le panneau de contrôle de digitalisation sur l'axe des X.

Flip Y-Axis
Inverse l'image digitalisée dans le panneau de contrôle de digitalisation sur l'axe des Y.

Save
Sauvegarde les préférences de digitalisation et d'affichage.

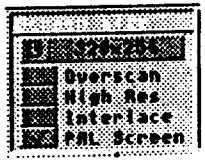
Close
Ferme la fenêtre.

Préférences d'affichage



Cette fenêtre est utilisée pour ajuster les paramètres d'affichage.

Screen Size



Permet de déterminer la résolution graphique souhaitée.

Overscan
Valide le mode plein écran (voir page 47 pour plus de détails).

High Res
Double la résolution horizontale de l'écran.

Interlace
Entrelace l'image affichée. Ceci permet d'améliorer la qualité de l'image sur le plan vertical.

Pal Screen
Affiche l'image en PAL plein écran, sinon en NTSC où l'image est tronquée.

Couleurs (Colours)

Ce panneau présente les différentes résolutions accessibles pour l'image digitalisée.

Voici les modes de résolutions accessibles selon les types d'Amiga :

MODE	Couleurs	Amiga
2 Colour	2	TOUS
4 Colour	4	TOUS
8 Colour	8	TOUS
16 Colour	16	TOUS
16 Mono	16 gris	TOUS
32 Colour	32	A1200/4000

64 EHB	64	H.R.:A1200/4000
64 Colour	64	A1200/4000
HAM	4096	H.R.:A1200/4000
128 Colour	128	A1200/4000
256 Colour	256	A1200/4000
HAM8	262000+	A1200/4000

Le message **Image Display Mode is not Available on this Amiga** apparaîtra si vous essayez un mode graphique trop fort pour votre Amiga.

Optimal Palette
Cette option permet de faire corriger par l'ordinateur la palette de couleur affichée. Le résultat est incertain mais certaines images s'en trouveront améliorées. Si ce n'est pas le cas, il suffit de supprimer cette option.

Error Diffusion
Lorsque vous ne travaillez pas en HAM cette option vous permet de réduire, en apparence, le nombre de couleurs manquantes. Nous vous recommandons de conserver cette option sélectionnée si vous travaillez dans des modes pauvres en couleurs (16 couleurs, par exemple).

Convert to RGB
Cette option permet de convertir une image chargée sur disque en trois fichiers Rouge-Vert-Bleu ("le triplé RVB"), et ainsi de l'éditer (bouton **Edit**).

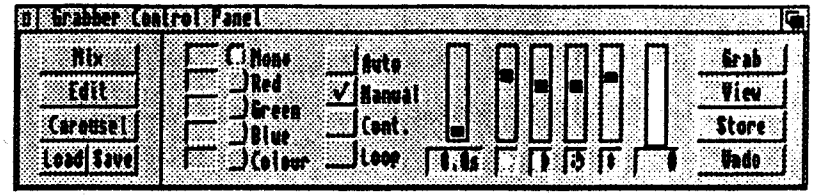
Main Window
Remplace le logo Vidi-AMIGA 12 par la dernière image mémorisée. On obtient le même résultat en cliquant simplement sur le logo Vidi-AMIGA 12.

Save
Sauvegarde les préférences de digitalisation et les préférences d'affichage.

Close
Ferme la fenêtre.

NOTE : les préférences de digitalisation et d'affichage peuvent rester ouvertes tout en utilisant d'autres fonctions du programme.

Digitaliser (Grab)



En entrant dans le panneau de contrôle de digitalisation (**Grabber Control Panel**), une fenêtre risque de vous afficher **No video Signal Detected Retry, Abort**. Ceci est dû au fait que le logiciel vérifie constamment si une source vidéo est présente. Selectionnez **Retry** pour afficher la source vidéo. Selectionner **Abort** vous fera sortir du panneau.
Si le Vidi-AMIGA 12 trouve un signal vidéo, il affiche une image en noir et blanc en changement constant. En cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris, le menu disparaître, puis réapparaîtra en cliquant de nouveau.

Cliquer sur **Mix** fera apparaître le panneau de mélange de couleurs (**Colour Mixing Panel**) qui est similaire au panneau de contrôle de mélanges (**Mix Control Panel**) et dont les boutons ont les mêmes fonctions.

Mono
Ce bouton permet de digitaliser en 16 niveaux de gris. Pour voir l'image ainsi obtenue, cliquez sur **View**.

Red
Ce bouton permet à la composante rouge d'une image d'être prévisualisée ou digitalisée. Pour voir l'image, cliquez sur **View**. Un signe apparaîtra à côté du bouton pour indiquer qu'une image rouge est mémorisée.

Green
Similaire au bouton **Red** mais en agissant cette fois sur la composante verte.

Blue
Similaire au bouton **Red** mais en agissant cette fois sur la composante bleue.

Colour
Ce bouton permet de digitaliser une image en couleurs. Pour ce faire, le Vidi-AMIGA 12 digitalise successivement l'image dans les trois composantes rouge, vert, et bleu puis les regroupe en une seule image. Un signe apparaîtra à côté du bouton pour indiquer qu'une image couleur est mémorisée.

Auto
Cette option permet automatiquement de digitaliser en couleurs, afficher l'image puis la mémoriser dans le **Carousel**.

Mise à jour du logiciel Vidi-Amiga 12

Les textes suivants décrivent les dernières modifications apportées au logiciel Vidi-AMIGA 12.

Carousel

Le bouton "cyclant" du bas sert à déterminer le type de fichiers qui seront chargés ou sauvegardés. Ils peuvent être maintenant du type **ILBM, 12 Bit, 24 Bit, BMP** ou **TIFF**.

BMP
Cette option permet de sauvegarder ou de charger un fichier au format 24 Bit "Bit Mapped" utilisé sur PC.

TIFF
Cette option permet de sauvegarder ou de charger un fichier au format 24 Bit non-compressé PC.

Préférences d'affichage (Display Prefs...)

Tous les modes d'affichages sont maintenant adaptés aux nouveaux modes graphiques des Amiga 1200 et 4000.

Panneau de contrôle de mélange (Mix Control Panel)

Comme pour le **Display Prefs...** les modes graphiques proposés sont maintenant adaptés à ceux acceptables par les Amiga 1200 et 4000.

Edit

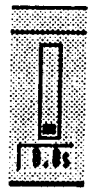
Ce panneau ne dispose plus de la fonction **Blur** mais présente maintenant deux nouvelles fonctions: **Light** & **Dark**.

Light
Donne de la luminosité à l'image affichée.

Dark
Assombrie l'image affichée.

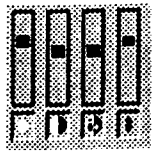
Manual
Ce bouton à la même fonction que le bouton **Auto** mais sans mémoriser l'image dans le **Carousel**.

Cont. (Continu)
Cette option permet de digitaliser successivement plusieurs images (noir et blanc, non entrelacées) jusqu'à ce que la mémoire soit pleine. Un clic sur le bouton de gauche de la souris arrêtera le processus.

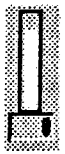


Cet ascenseur sert à déterminer la vitesse de capture d'images. l'option **TRIG** permet d'utiliser un Joystick branché sur le port 2 de l'Amiga pour lancer les digitalisations (en appuyant sur son bouton "feu"). Voir page 41 pour plus de détails.

Loop
Ceci permet, comme le mode **Cont.**, de digitaliser une séquence complète mais sans s'arrêter, c'est-à-dire en écrasant constamment les premières images capturées.



Les quatre acenseurs vous permettent d'ajuster les niveaux de blanc, de noir, de couleur; et la position verticale de l'image.



Cette barre verticale montre la quantité de mémoire disponible. Le compteur situé en dessous montre le nombre d'images capturées.

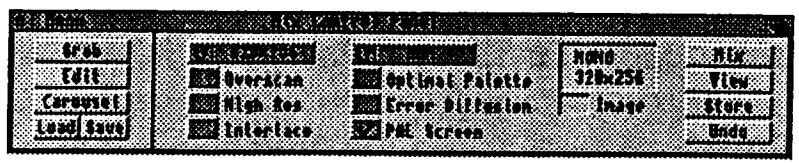
Grab
Lance le processus de digitalisation.
NOTE : si une image couleur doit être digitalisée, le matériel vidéo doit être en pause au moins durant une seconde.

View
Ceci permet de visualiser l'image qui se trouve dans le buffer de digitalisation selon les options sélectionnées (rouge, vert, bleu, mono, etc...).

Store
Cette option envoie l'image qui se trouve dans le buffer de digitalisation dans le **Carousel**.
Pour voir l'image ainsi mémorisée, il faut aller dans le panneau Carousel (**Carousel Panel**).

Undo
Ceci supprime l'image qui se trouve dans le buffer de digitalisation.

Panneau de Contrôle de Mélange (Mix Control Panel)

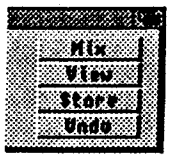


Ce panneau n'est accessible que lorsqu'au moins une image a été sélectionnée dans le **Carousel**.

Les boutons **Grab, Edit, Carousel, Load,** et **Save** ont les mêmes fonctions que pour les autres panneaux.

Les deux rangées de boutons controlant les résolutions se réfèrent à celles qui ont été sélectionnées dans les préférences d'affichage.

Image
Cet indicateur est muni d'un signe lorqu'une image remixée se trouve dans le buffer.



Ces quatre boutons dans le panneau de contrôle de mélanges sont decrits plus bas.

Mix
Remélange l'image selon les réglages et la mémorise dans le buffer de mélange. L'image est ensuite affichée. Pressez le bouton de gauche de la souris pour retourner au panneau de contrôle de mélange.

View
Affiche l'image du buffer.

Store
Mémorise l'image dans le **Carousel** et sort du panneau de contrôle de mélange pour retourner au panneau de contrôle principale.

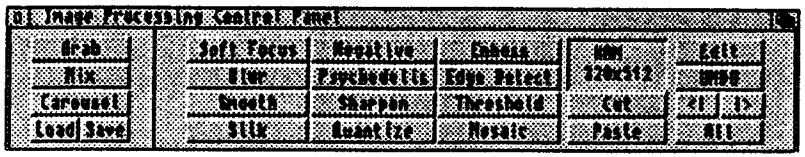
Undo
Vide le contenu du buffer de mélange d'images.

NOTE : seule une image peut-être remixée. s'il y a plus d'une image séléctionnée dans le **Carousel** seule la première sera prise en compte.

Une image couleur qui n'a pas son triplé rouge, vert, bleu ne peut être traitée par le mélangeur.

La boite d'informations affiche les modes de résolution de l'image affichée.

Edit



Ce panneau sert à changer l'image affichée.
Seules les images disposant de leur triplé RVB peuvent être traitées.

Grab, Mix, Carousel, Load & Save vous emmèneront aux panneaux respectifs.

Chaque bouton du panneau "s'enfonce" lorsque vous le sélectionnez. Seule une fonction à la fois peut être sélectionnée.

Soft Focus
Diminue la netteté de l'image.

Blur
Donne un effet de flou plus important que le **Soft Focus**

Smooth
Dégrade les couleurs en leur donnant un effet "aquarelle".

Silk
Donne un effet de brouillard.

Negative
Converti l'image en niveaux de gris puis lui donne un effet de négatif.

Psychedelic
Provoque un effet de solarisation.

Sharpen
Donne de la netteté et du contraste à l'image.

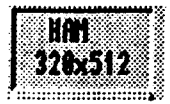
Quantize
Ajoute un contraste profond, et fait ressortir les zones d'ombres.

Emboss
Donne un effet de niveaux de gris à l'image.

Edge Detect
Détecte et met en valeur les bordures dans l'image.

Threshold
Reduit l'image aux couleurs primaires.

Mosaic
Grossi les pixels de l'image.



Cette boite d'informations affiche le mode de résolution graphique de l'image en cours.

Cut
Sert à découper une portion de l'image. Il suffit à l'aide de la souris de déterminer la surface à découper en appuyant sur le bouton de gauche.
NOTE : vous risquez de voir apparaître autour du cadre de petites bavures si vous travaillez en HAM. Ceci est dû aux "contraintes de proximités" propres à ce mode graphique.

Paste
La zone découpée sera collée par-dessus l'image en cours quand le bouton gauche de la souris sera pressé.

Undo
Annule les effets appliqués à l'image en cours.

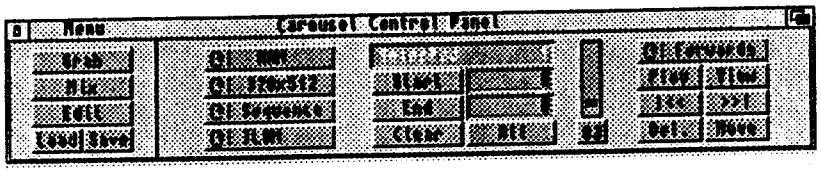
Edit
Applique la fonction sélectionnée sur l'image affichée.

Ces boutons permettent de se déplacer en avant ou en arrière dans les images pour en sélectionner une seule.

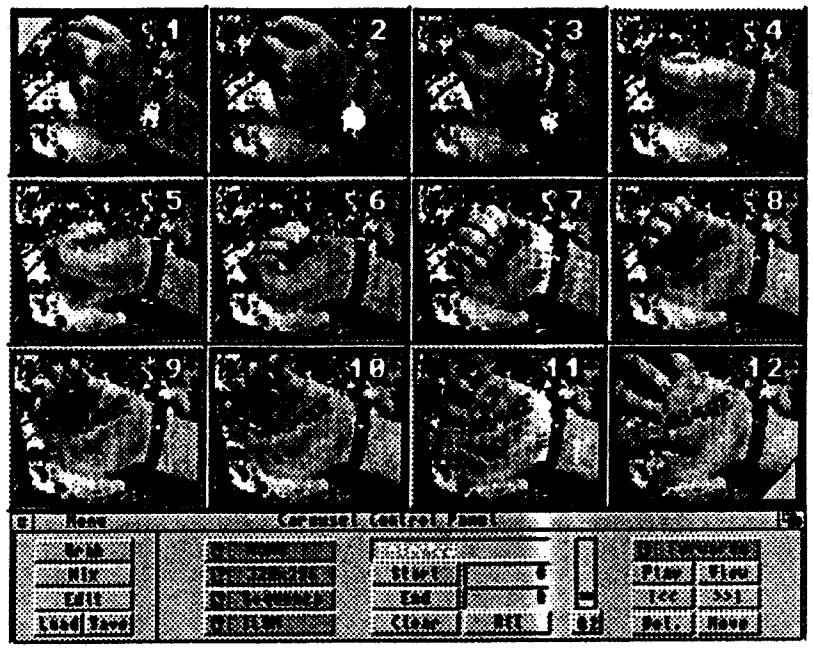
All
Applique la fonction sélectionnée à toutes les images de la séquence. **Undo** ne fonctionnera pas si **All** est utilisé. Cette fonction peut prendre beaucoup de temps si la séquence est longue.

Cliquer sur le bouton de fermeture de la fenêtre vous fera revenir à la fenêtre principale de contrôle.

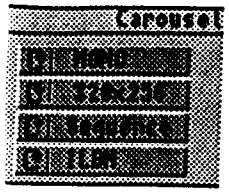
Le Carousel



Le **Carousel** permet la sélection des images à effacer, éditer ou animer.
Le **Carousel** affiche les images chargées ou digitalisées au format 1/8.



Cette écran décompose la séquence en cours en plusieurs images numérotées. Si la séquence comporte plus de 12 images, un triangle rouge et gris situé en bas à droite vous permettra, en cliquant dessus, de voir les suivantes. Pour visualiser une image en particulier, vous pouvez simplement taper son numéro manuellement.



Grab, Mix, Edit, Load & Save vous emmèneront aux panneaux respectifs. Le bouton de fermeture vous emmènera à la fenêtre principale de contrôle.

Les deux boutons du haut vous permettent de modifier le mode d'affichage de l'image. Il n'est possible de voir ou d'animer des images que si elles sont dans le même mode graphique. Vous devrez donc dans ce cas utiliser ces boutons.

Le troisième bouton sert à sélectionner les images, s'il est positionné sur **Sequence,** toutes les images affichées dans le **Carousel** se sélectionneront automatiquement en restant appuyé sur le bouton de gauche de la souris et en la déplaçant sur l'ensemble des images. S'il est positionné sur **Single** seule une image pourra être sélectionnée.

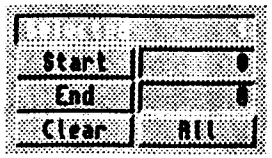
Le bouton du bas détermine le mode de sauvegarde de l'image. Ce peut être **ILBM, 12 Bit** ou **24 Bit.**

ILBM
Sauvegarde l'image au format IFF standard.

12 Bit
Sauvegarde le triplé RVB au format IFF 12 Bit.

24 Bit
Sauvegarde l'image au format IFF 24 Bit.

NOTE : les formats 12 et 24 Bit ne peuvent être affichés sur un Amiga standard.



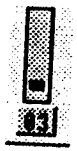
Cet ensemble de boutons sert à sélectionner un bloc.

Sélectionnez une image sur le **Carousel** et cliquez sur **Start** pour définir la première image du bloc. Sélectionnez la dernière image sur le **Carousel** et cliquez sur **End.** Le bloc d'images sera sélectionné. Toutes les autres images seront désélectionnées.

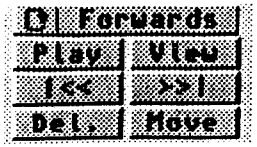
Selected
Indique le nombre d'images sélectionnées dans la séquence.

Clear
Déselectionne toutes les images.

All
Sélectionne toutes les images.



Cet ascenseur détermine la vitesse à laquelle la séquence sera jouée. La vitesse dépend des performances de l'Amiga.



Cet ensemble de boutons servent à déterminer comment les images seront jouées, affichées, déplacées ou effacées.

Le bouton du haut permet de sélectionner **Forwards, Reverse** ou **Bounce**.

Forwards
Les images sélectionnées sont animées dans le sens avant.

Reverse
Les images sélectionnées sont animées dans le sens arrière.

Bounce
Cette option permet de jouer l'animation en mode "ping-pong", c'est-à-dire d'avant en arrière et d'arrière en avant (en continu) lorsque **Play** est pressé.

Play
Démarre la séquence d'animation.

View
Toutes les images de la séquence, sélectionnées ou non, seront animées. Cliquer sur le bouton de gauche de la souris stoppe l'animation et place le **Carousel** sur la dernière image visualisée.

NOTE : si les images n'ont pas la même palette, c'est la palette de la première image qui sera prise en compte.

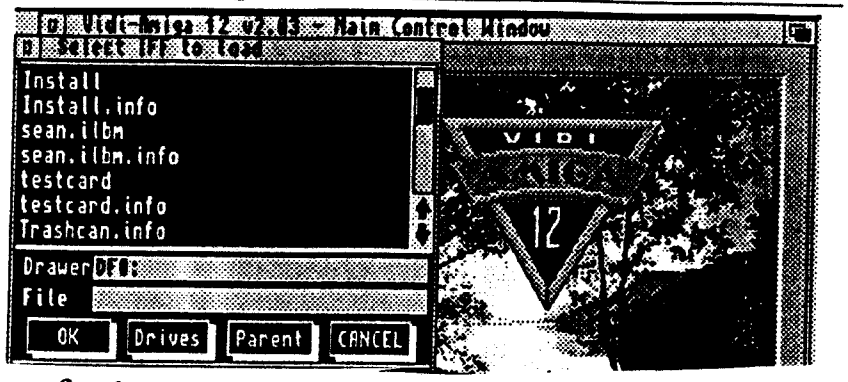
Ces boutons permettent de faire passer les pages dans le Carousel.

Del. (Delete)
Ce bouton effacera toutes les images sélectionnées (une confirmation sera demandée).

Move
Ceci vous permet de réarranger une ou plusieurs images (du même type) dans le Carousel.
Après avoir sélectionner une ou plusieurs images, cliquez sur le bouton **Move**. Une fenêtre vous demandera **"Select new position"** (sélectionnez une nouvelle position). Cliquer sur la nouvelle position déplacera les images à leur nouvelle place.

NOTE : le bouton de gauche de la souris placera les images avant l'image sélectionnée, tandis que le bouton de droite les placera après.

Charger/Sauvegarder



Cette fenêtre vous permet simplement de sélectionner le fichier IFF, ILBM ou ANIM que vous voulez charger ou sauvegarder. Pour sélectionner l'image que vous voulez sauvegarder vous devez utiliser le **Carousel**.

Load

Le Vidi-AMIGA 12 détecte automatiquement le type de fichier qui se charge. Les images 12 et 24 Bit sont converties en mode HAM pour être visualisées.
Si une image est chargée et que **Convert to RGB** est sélectionné, un triplé RVB en sera extrait durant le chargement.

Cliquer sur **Drives** fera apparaître les différents lecteurs disponibles (DF0: , DF1: , etc...). Sélectionner un des lecteurs en fera apparaître le contenu. Cliquez simplement sur le fichier que vous voulez charger (utiliser les flèches pour voir tous les fichiers).

Save

Sauve l'image sélectionnée dans le Carousel dans un fichier. Si plus d'une image ont été sélectionnées, alors elles seront sauvegardées au format .ANIM.
Si 12 ou 24 Bit est sélectionné et que l'image n'a pas de triplé RVB ou si elle est en noir et blanc, l'image sera sauvegardée par défaut au format .ILBM. Si plus d'une image sont sélectionnées, seule la première sera sauvegardée.

Une fois que vous avez sélectionné une ou plusieurs images à sauvegarder, cliquez sur **Drives** pour indiquer le lecteur sur lequel l'opération doit s'effectuer. Ensuite entrez le nom du fichier dans la case fichier (**File**) puis cliquez sur **OK**.

Glossaire

Triplé RVB
Trois images représentent les composantes Rouges, Vertes, et Bleues d'une image couleur.

Sequence d'images
Un groupe d'images du même mode graphique.

Buffer de digitalisation (Grab Frame Buffer)
Aire temporaire de stockage d'images monochromes, rouges, vertes, ou bleues, utilisée par le Vidi-AMIGA 12.

Buffer de mixage d'image (Mix Image Buffer)
Aire temporaire de stockage où une image se trouve avant de rentrer dans le **Carousel**.

Digitalisation temps réel

La digitalisation temps réel permet au programme de digitaliser des images les unes après les autres avec un intervalle de temps prédéfini.

Comment l'utiliser:
Si **Cont.** est sélectionné sur le panneau de contrôle de digitalisation et que l'ascenseur de temps écoulé est positionné sur une valeur autre que 0.0 alors la digitalisation temps réel se mettra en marche.

Déclanchement externe

Quand l'ascenseur est positionné sur la valeur la plus forte, le mot **TRIG** apparaît. Ceci vous permet de déclancher chaque capture d'images grâce au bouton de tir du deuxième joystick.

TestCard

Depuis le menu **Load**, vous pourrez avoir accès à une image appelée Testcard.ILBM. Cette image vous permet d'ajuster les réglages de votre écran.

Utilisateurs du Vidi RGB

Les utilisateurs du Vidi-Amiga original (noir et blanc) et de l'unité RGB peuvent utiliser ce logiciel en sélectionnant l'option **Vidi-RGB** dans la fenêtre **Grab Prefs...**

Limitations mémoire

Le Vidi-AMIGA 12 utilise beaucoup de mémoire et si vous ne possédez qu'un méga vous serez contraint, dans le **Carousel**, de n'afficher qu'une image HAM et de l'effacer ou de la sauvegarder si vous voulez en digitaliser une autre.
Si vous chargez une animation ou de grandes images dans le programme Vidi-AMIGA 12 pour les voir, il vaudrait mieux enlever l'option **Convert to RGB** dans la fenêtre **Display Preferences**. Ceci empêchera le programme de créer un triplé RVB pour chaque image chargée (voir page 22 pour plus de détails sur l'option **Convert to RGB**).

Utilisateurs de caméra noir et blanc

Pour digitaliser en couleur, vous devrez utiliser des filtres couleurs (un rouge, un vert, un bleu).
Positionner le niveau du **Colour Saturation** au minimum sur le panneau de contrôle de digitalisation (**Grabber Control Panel**). Sélectionnez le mode manuel puis cliquer sur chaque composante couleur en lançant à chaque fois la digitalisation avec le filtre correspondant en face de la caméra.
Une fois cela effectué, cliquez sur **Colour** puis sur **Mix** pour obtenir une image couleur.

Cables rallonge

Certains Amiga (2000, 3000, 4000) ont besoin d'une rallonge branchée entre le Vidi-AMIGA 12 et l'Amiga pour éviter qu'il soit suspendu. Votre revendeur micro habituel est susceptible de vous fournir ce cable.

Spécifications techniques

Le Vidi-AMIGA 12 digitalise dans les modes graphiques suivants :

PAL :	NTSC :
320 x 256	320 x 200
320 x 512	320 x 400
640 x 256	640 x 200
640 x 512	640 x 400

Couleurs :

HAM 4096, 64 EHB, 32, 16, 16/8/4/2 niveaux de gris, HAM8 262 000 et 256 (le tout en Overscan, Entrelacé, Haute résolution).

Délai de digitalisation :

Monochrome : 1/50ème de seconde (non-entrelacé).
Couleur : moins d'une seconde (non-entrelacé).

Entrées vidéo :

- Composite Pal
- Y-C (S-VHS, HI8)

PROBLEMES

"No video signal detected"

Ceci indique qu'aucune source vidéo n'a été détectée. Il faut vérifier la connection du matériel vidéo utilisé sur le Vidi-AMIGA 12 et vérifier que ce matériel est en parfait état de fonctionnement. Vérifier aussi que le cable sortant du Vidi-AMIGA 12 soit bien branché sur le port lecteur de disquettes de l'Amiga.

Digitalisation monochrome à la place de couleur

Ceci est généralement dû à de mauvais réglages dans le menu préférences d'affichage (**Display Prefs...**) ou à un cable d'extension défectueux.
NOTE : la digitalisation sera obligatoirement noir et blanc si vous utilisez un matériel vidéo SECAM.

"Insert Original Disk"

Ceci est dû au fait que votre copie du logiciel Vidi-AMIGA 12 ne porte pas le bon nom. Renommez-là **VidiAmiga12** (sans espace !).

"V34.Lib Required" ou message similaire

Ceci est dû au fait que votre Amiga part d'un Workbench sur disquettes ou disque dur. Dans ce cas utilisez la procédure d'installation se trouvant avec le logiciel Vidi-AMIGA 12.

Le mode Overscan ne fonctionne pas

Pour afficher les images en Overscan (plein écran) il faut que le Workbench est été configuré en Overscan (voyez le manuel d'utilisation de votre Amiga).